PLAY & SHARE

JUEGOS

SHAREWARE

MAPA DE

LOOM

Guía para completar el juego

NARCO POLICE

EN COMUNICACIONES... 1º

REAL TIME

- MODEM EVEREX 300/1200 BAUDIOS INTERNO U$S 109
- MODEM EVEREX 2400 BAUDIOS INTERNO U$S 185
- MODEM AVATEX 300/1200 BAUDIOS EXT. (IDEAL PARA AMIGA) U$S 135
- PLAQUETA FAX "THE COMPLETE FAX" PARA PC U$S 279

ADEMAS...LOS MEJORES PROGRAMAS DE COMUNICACIONES

AV.SANTA FE 2450 LOCAL 93 GAL.AMERICANA TEL821-9438 / FAX 826-6257

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

LOS MEJORES COMPLEMENTOS PARA TU COMPUTADORA ESTAN EN

REAL TIME

JOYSTICKS PARA PC

PLAQUETAS PARA DOS JOYSTICKS

CAJAS PORTA DISKETTES

CABLES E INTERFASES

IMPRESORAS PANASONIC KXP 80 COL U$S 250

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 LOCAL 82 TEL 821-9438 / 826-6257

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

AÑO 1
NUMERO 9

PLAY & SHARE

EJEMPLAR SIN CARGO
PROHIBIDA SU VENTA

SUMARIO

Hola!. Vieron que volvimos rápido?. Es que hemos hecho un esfuerzo sobrehumano (@##!??) para poder llegar a esta fecha. Pavadas a parte, el número de este mes está cargadito de buena información. Por el lado de los juegos, terminamos con el Maniac Mansion y de yapa les damos los mapas. Ya que estamos con Lucasfilms, nos propusimos hacer los mismo con el Loom, un excelente juego con la misma mecánica que el Maniac y el Zak pero con un argumento muy superior. Comentamos el Narco Police, un juego de Dinamic pero hecho aqui nomás. Los trucos del Arcón y los comentarios de Novedades, darán un matiz de color a lo aburrido que suele ser nuestra sección Panorama. Por el lado serio, inauguramos nuestra sección Shareware con dos programas que valen la pena, Galaxy y Skyglobe, que a pesar de los nombres, uno no tiene nada que ver con el otro. En fin, esperamos que este número les guste más que el anterior. Sinceramente, a nosotros no nos gusta en absoluto, estamos para otra cosa, el Unix, Xenix, C, y cosas de alto nivel. (Mentira!. Nos gusta jugar a rabiar pero hay que cuidar las apariencias).

INDICE

- PAGINA 3 EDITORIAL
- PAGINA 4 PANORAMA
- PAGINA 5 EL ARCON
- PAGINA 7 OLDIES
- PAGINA 8 SHAREWARE
- PAGINA 10 LOOM
- PAGINA 11 NARCO POLICE
- PAGINA 12 RECOMENDADOS
- PAGINA 15 MANIAC MANSION

PLAY & SHARE es una publicación editada por **REALTIME**. Av. Santa Fe 2450 - Local 93 - Capital Federal - Editores: Agustín Louro Paz - Jorge Contreras - Redacción, compaginación y correción: Jorge Contreras - Hernán Katchadourian - Sandra Cicerone. Investigacion: Jorge Contreras - Hernan Katchadourian - Colaboraron en este numero: Alejandro a. Graziano, Ariel C. Presa, Diego Garcia, Roberto E. Paroli, Aldo Fernandez. Se terminó de imprimir en Abril de 1991

PANORAMA MUNDIAL

NOTICIAS SOBRE QUE ACONTECIO EN EL MUNDO INFORMATICO

SE VIENE LO NUEVO DE ESPANA

Una lista de los próximos títulos que las casas españolas nos tienen reservados: **"Megaphoenix" (Dinamic)**, version '91 de aquel viejo éxito de las máquinas de la calle, **Phoenix; "Jai-alai" (Opera)**, pelota vasca al mejor estilo Opera sports, **"Los misterios sagrados" y "El misterio de Chichen-Itza"** (Aventuras AD), segunda y tercera parte de las aventuras de Doc Monro, que comenzaron con **"La Diosa de Cozumel"; "Zona 0" (Topo)**, inspirado en la secuencia de la carrera de motos de la fabulosa película "Tron"; **"Starbowls" (Zigurat)**, segunda parte de aquel viejo éxito de Made in Spain **"Nuclear Bowls"**.

LOS MEJORES

Según la revista británica **"Your Sinclair"**, los mejores juegos para Spectrum del año 1990 fueron: **1 Rainbow Islands 2 Sim City 3 Castle Master 4 Pang 5 Turrican**

Y el bodrio del año fue el "Delta Cahrge!" de **Thalamus**.

SIM CITY SE AGRANDA

Parece que este fabuloso programa no se quedó en lo que fue. Los programadores han sacado un **"Sim City Terrain Editor"** y distintos fuentes para tener ciudades de diferentes épocas, medieval, futurista, romana, del oeste americano, etc. Esperemos que lleguen aquí.

TODOS LOS COLORES

La conocida compañía americana cuyas siglas son el resultado de sumar 1 a cada una de las siguiente letras: **H.A.I.**, acaba de sacar al mercado americano un monitor denominado **XGA** cuya resolución es nada más ni nada menos que 1024 x 768 pixels y maneja una paleta de 65536 colores!.

OUT DEL MES

QUE EN EL GAZZA SOCCER II NO ESTE INCLUIDO ARGENTINA COMO EQUIPO (SERA POR LA MANITO DE DIEGO...?)

OUT DEL MES

LOS JUEGOS DE LUCAS, QUE SON COMO GARDEL

(CADA DIA VIENEN MEJOR)

EL MEJOR COMPLEMENTO PARA TU PC

MOUSE GS 6000

Genius

INCLUYE PAD, SOPORTE, SOFT Y MANUALES

POR SOLO u$S 79

SI TENES UN TRUCO O SOLUCION, ACERCALA AL LOCAL 93 DE 10:00 A 20:00

El Arcón

BACK TO THE FUTURE II (SPECTRUM)

Cuando mueras en los niveles 2 o 4 y el programa te pregunte si querés jugar de nuevo, respondé "NO" y poné el cassette a correr sin rebobinar. Vás a comenzar en el siguiente nivel y el contador de vidas marcará FF (255 en hexadecimal para los que no lo s

MIDNIGHT RESISTANCE (SPECTRUM)

En el nivel cuatro (el de las cataratas) pararse cerca de la catarata y cuando aparezca el pez dispararle y eso hará que obtengas una vida extra. Si tenemos en cuenta que hay tres cascadas y tres peces, adivinen cuántas vidas extras van a obtener?.

DELIVERANCE (STORMLORD II) (SPECTRUM)

La hacemos corta?. Presionar 'Enter' y pasás al siguiente nivel.

THE KILLING GAME SHOW (AMIGA)

Necesitan un mapa?. Bootear el juego. Cuando te diga "Fire to continue" en lugar de presionar fuego, pulsar "HELP" y verás el mapa del nivel en cuestión. Para salir teclear 'ESC'. Si esto se repite en cada nivel, funcionará.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES (SPECTRUM)

POKE49596,0
POKE 53744,0:POKE 47977,0 (Energía infinita)
POKE49560,0 (Tiempo Infinito bajo el agua)

Y con esto... Cowabunga!

TURRICAN (SPECTRUM)

Pausar el juego presionando H. Luego hacer presión sobre N, O y V juntás y una vez que el juego se reestablezca tendrás 99 vidas.

DELIVERANCE (Spectrum)

Aquí van las claves para el segundo y tercer nivel:
RSJAREVA (Para nivel 2)
RZILRVED (Para nivel 3)

CHESSMASTER 2000 (Spectrum)

Este truco lo envió **Roberto E. Paroli** de **Lanús**, (lo mandamos en cana como se dice) y realmente nos pareció fabuloso porque es raro encontrar trucos en juegos de ajedrez,así que ahí va en su propias palabras:

"Primero hay que elegir la opción jugador contra Chessmaster y jugador lleva negras.

BL.(CM)	NEGRAS (H)
P4D	P4TD
C3AD	T3T
P4R	T3D
A4A	T4AR (esta

jugada es más efectiva, aunque también funciona amenazar al otro alfil, pero eso sería abusar de la estupidez del Chessmaster)

Ax DxA...llegado este punto, el Chessmaster se queda "pensando" por siempre. Amén.

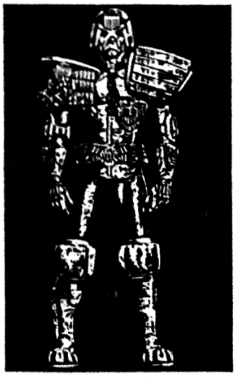
En el nivel 2 espere la respuesta 1 hora 4 minutos 25 segundos. En el nivel 9 espere 7 minutos y 30 segundos. Hubo otra secuencia que culminó en forma semejante:

BL. (Cm)	NEGRAS (H)
P4D	P4TD
C3AD	T3T
P4AR	T3R
A5CD	T3AD
A5C	P3T
ADxP	DxA

... y otra vez se queda sin respuesta"

SIM CITY (Todas)

Prueben iniciar una ciudad bajo este esquema y verán que pasa.
(Aqui va el gráfico del mapa)

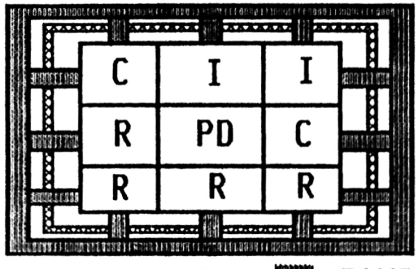


INTERNATIONAL KARATE 1 (Spectrum)

Teclas WS = patada mortal

presentación. Cuando vuelvas a empezar, tu lancha aparecerá debajo del agua.

GREMLINS 2 (Amiga)



FERROCARRIL CAMINOS

PARIS-DAKAR (Spectrum)

Los codigos para empezar primeros en la 3ra. etapa de la 3ra. fase son:
1-BBDJ 2-BBFG 3-BDCB 4-BCBA 5-BCEA 6-BBFD 7-BDBA 8-BCFE 9-BDBF 10-BCEG 11-BBBE 12-BCFY

NAVY MOVES (Commodore)

Para conseguir pasar la primera fase con cinco vidas y sin esfuerzo alguno haz lo siguiente: Empezá el juego normalmente, dá un salto y cuando estés lo más arriba posible pulsá CTRL. Volverá a salir la pantalla de

Durante el juego, presioná la tecla HELP para seleccionar el arma en uso. El arma no cambiará aunque recojas o compres otras. En el nivel 4, usá el teléfono para capturar al Gremlin eléctrico.

OPERATION WOLF (Commodore 64)

Matá a todos menos a un soldado, así podrás recoger todos los botiquines, municiones y granadas antes de que de comienzo la segunda fase. Cuando tengas todo en tu poder, acaba con el y verás como te resulta mucho más fácil el segundo nivel.

PIPEMANIA (Commodore 64)

Clave de acceso al nivel 29: **YALI**

LOS INTOCABLES (Amiga)

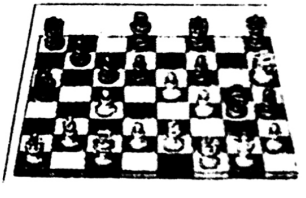
Cuando la pantalla se pone negra, escribir **SOUTHAMPTON GAZETTE** y luego Return. Cuando aparezca el diario presionar F10.

XENON (Spectrum)

Comenzar el juego y presionar Break. Luego pulsar juntas las teclas **TINY** y enter y... vidas infinitas.

STREET ROD (PC)

Este truco fue enviado por Diego García. Si comprás el Chevy de $ 475, lo desarmás integramente y lo vendés a $25000, te lo compran todas las veces que quieras.



SI TENES UN MODEM Y TE GUSTAN LAS COMUNICACIONES

REAL TIME

826-6257 TE OFRECE UN BBS DE PELICULA 826-6257

OLDIES

Este mes comentamos lo que nos olvidamos en Marzo y también lo de este mes para que sepan qué juegos elegir y cómo son.

FAIRLIGHT

The Edge

Spectrum , Commodore

Este juego tiene una magnífica presentación de todas y cada una de las pantallas gracias a una sofisticada técnica con la que se consigue un alto nivel de tridimensionalidad. El objetivo es guiar a **Isvar** , el protagonista, que debe encontrar el **Libro de la Luz** para así poder romper el conjuro que tiene prisionero al hechicero del rey **Avar**. Excelente.

LEADER BOARD

US gold

Spectrum , Commodore

Este programa es un simulador deportivo de golf (tal vez el mejor para **Spectrum**) en tres dimensiones con un sentido de la prespectiva tan desarrollado que dota al programa de un gran realismo. Los movimientos del golfista están muy logrados. Excepcional.

ASTERIX & THE MAGIC CAULDRON

Melbourne House

Spectrum , Commodore

En esta primera versión para la computadora del popular comic **Axterixy Obelix**, han tenido que salir en busca de las partes del caldero mágico , roto por Obelix (cuando no !) , antes de que se produzca la inevitable invasión romana. El diseño de las pantallas es sobresaliente -lleno de colores - y los personajes son idénticos a los de la historieta. Gráficos , presentación y desarrollo de la acción en diferentes escenarios.

HIPERSPORTS

Imagine / Konami Spectrum , Commodore , MSX

Al igual que en las máquinas recreativas, tenemos que ir superando una serie de pruebas deportivas: natación , plato , tiro con arco , triple salto , halterofilia , etc. Es uno de los mejores simuladores deportivos con unos efectos de ambientación , música, tratamiento del color y movimiento del corredor muy bien conseguidos.

DAN DARE

Virgin

Spectrum , Commodore

Tenemos en nuestras manos el futuro de la tierra , si fallamos los **Mekon** ocuparán la tierra y la arrasarán para continuar conquistando galaxias. Pero no todo esta perdido, llega un héroe en el que están depositadas todas las esperanzas terrestres : **Dan Dare** el piloto del futuro. **Dan** debe infiltrarse en la base **Mekon** y arrasarla , aparte de juntar todas las partes de un rompecabezas que hará destruir la base. Pero los **Mekon** no se han quedado con los brazos cruzados y han mandado a sus soldados a destruir a **Dan**.

INTO THE EAGLE'S NEST
Pandora

Spectrum , Commodore

Alemania 1942. Misión :infiltrarse en el castillo y activar las bombas allí colocadas por el anterior agente teniendo cuidado de no dispararles pues nos estallará en las narices. Una vez activadadas , escapar del edificio matando a todos los enemigos que aparezcan en nuestro camino. Este juego retoma los esquemas de los juegos del tipo **Gauntlet** y los modifica para dar forma a un genial arcade en el que debemos juntar llaves , abrir puertas , destruir enemigos y tener cuidado con nuestra munición pues se nos puede acabar en el momento justo en que se nos viene una avalancha de enemigos encima.

SHAREWARE

Comenzamos a partir de este mes, una serie de comentarios sobre Shareware con el fin de orientar a los usuarios a decidir cual de los cientos de programas necesitan para sus menesteres. Esto no pretende ser un Tratado Especial sobre Utilitarios de Bajo Costo, sino una guía que ayude a todos a conocer que es lo que hay en el mercado del **Shareware Mundial** (del cual no estamos lejos ni mucho menos, estamos muy actualizados).

GALAXY

Un procesador de textos de alto vuelo

Nombre: Galaxy
Capacidad: 2 discos
Formato: Hercules/EGA
Tipo: Procesador de textos

Quien más o quien menos ha utilizado alguno de los procesadores de texto que dan vuelta por el mercado. Nombrar a algunos quizás confunda a aquellos que ni siquiera los conocen pero lo más destacable es que cada uno de esos paquetes comerciales no bajan de los U$S 300 o U$S 400 (donde esta incluído el manual y muy pocas veces las actualizaciones).

El **Shareware** nos presenta su versión de esos programas bajo el nombre de **Galaxy**, procesador de textos realizado por ---------- y que se presenta bajo 2 discos en su versión **Shareware**. El programa presenta un sencillo manejo, todo bajo menúes pop-up o, si se prefiere, el uso de teclas de función para el llamado de las operaciones más importantes.

Apenas ingresamos al programa, el mismo espera que ingresemos el nombre de un archivo, si éste existe, lo cargará para que podamos editarlo, en caso contrario, nos indicará que no existe y nos dará la oprtunidad de crear un archivo nuevo.

La pantalla de edición es de lo más completa: en las dos primeras líneas veremos los indicadores de la posición del cursor a lo largo del texto, nombre del archivo editado; más abajo una regla nos marca los tabuladores y a la derecha de la pantalla una columna nos indicará en que segmento del texto nos encontramos (Ojo!, esto está en la versión 1.3, tengan cuidado porque por ahí pululan versiones viejas).

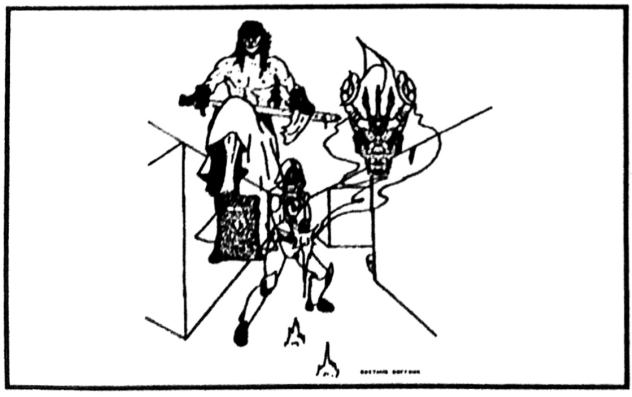
Presionando F10 en cualquier momento se descolgará un menú de ventanas (pop-up) con varias opciones cada una y donde podremos encontrar menúes para Files, Bloques, Líneas, Caracteres entre otros.

Algunas opciones de cada ventana podrán elegirse, además, con las teclas de función a modo de **Hot-keys**.

Las operaciones que pueden realizarse con los textos son borrado de líneas o caracteres, inserción de líneas o caracteres, trabajo con bloques, búsqueda o cambio de cadenas de texto o caracteres, justificación de líneas, centrado de texto, corrección de errores mediante un importante diccionario incluído, corte automático de palabras, conservación de documentos en formato **Wordstar** (c), lo que hará su texto compatible con todos los utilitarios que utilicen ese formato.

Una opción muy interesante es la de poder "partir en dos" a la pantalla y utilizar "dos procesadores de texto". Esto se logra gracias al menú Windows que nos permitirá dividir la pantalla de edición y poder trabajar con dos textos al mismo tiempo.

Galaxy, es una opción muy interesante para aquellos que buscan la forma de solucionar su problema de tratamiento de textos. Muy buenas prestaciones, bajo costo (el programa sale U$S 5 y registrarse U$S 50 - la registración incluye manuales y actualizaciones de por vida-) y sencillo manejo. Si a todo esto le sumamos el hecho de que se está adquiriendo algo por medios legales, tendremos una excelente herramienta para la oficina, empresa, escuela y hasta para los escritores.



SKYGLOBE

El planetario en casa

Nombre: Skyglobe
Capacidad: 1 disco
Formato: Hércules/EGA
Tipo: Educativo

Para hablar de **Skyglobe** hay que tomarse un respiro porque muy pocas veces se ve un programa de bajo costo de tan excelente calidad en pantalla. **Skyglobe**es, como dice el subtítulo, un planetario. Con él, podremos saber la posición y magnitud de las estrellas, posición y forma de las cons telaciones, horarios y movimientos de los principales grupos de estrellas en tiempo real, etc.

El manejo de **Skyglobe** es muy sencillo: no bien entramos al programa nos pedirá que ingresemos el nombre de una ciudad de una lista de más de 000, entre las que se encuentra **Buenos Aires** (Si señores, en el Norte nos tienen en cuenta!), una vez elegida la ciudad aparecerá ante nosotros una representación de la esfera celeste con todos los detalles que se puedan imaginar y en movimiento. En la pantalla aparecerá el lugar desde donde se esta haciendo la observación, hora de la misma (que estará cambiando constantemente debido al hecho de que es una simulación en tiempo real, o sea que al variar la hora, cambiará la posición de las estrellas o de las constelaciones que se puedan ver desde el cielo de esa ciudad).

Tenemos un completísimo menú de opciones que nos permitirá acercarnos (Zoom) a una zona determinada del cielo, rotar la esfera celeste en cualquiera de sus ángulos, ver los nombres y magnitudes de las principales estrellas,dibujar las cons telaciones, aumentar o disminuir la velocidad de rotación, variar el plano de la eclíptica, etc.

Una virtud del programa es que gráficamente, tanto en **Hércules** como en **EGA** (recomendamos comprar el programa a los que tengan este tipo de monitor o **VGA**), es insuperable porque es como mirar el cielo de noche en el campo. Desde el punto de vista educativo es un elemento muy atractivo para amenizar una clase de astronomia e infaltable para el aficionado a esta ciencia.

ACTUALIDAD EN SHAREWARE

EN EL AIRE

Si algo le faltaba al **Shareware** era un programa de radio... y ya lo tiene. En un programa Americano llamado **The Data Zone**, este modo de ventas de programa tiene su espacio en **FM** y con nada menos que 375.000 oyentes.

CICERO: 1... 2... 3... BOOM!

La casa europea productora de **Shareware, RTB,** introdujo un nuevo sistema de promocion para su procesador de textos Cicero. Una vez que un usuario se ha registrado, este puede hacer copias a sus amigos, pero estas copias se transforman en incopia bles y se destruyen al cabo de un tiempo. Seguro que nos van a preguntar cómo se puede hacer esto, no?. Bueno, les dejamos la inquietud a ustedes.

EN EL PROXIMO NUMERO DE PLAY & SHARE

MAPA DE GARFIELD

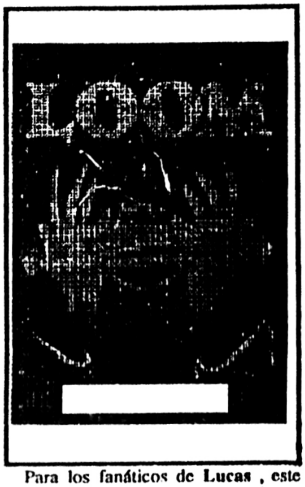
CONCLUSION DEL LOOM DE LUCAS

¡MAS TRUCOS!

¡MAS SOLUCIONES!

¡MAS NOTICIAS!

¡MAS NOVEDADES!



LOOM

LA SOLUCION A UN FANTASTICO JUEGO

Para los fanáticos de **Lucas** , este mes destripamos el **Loom**, un juego algo distinto a los demás por su forma de dar órdenes.

Comenzamos el juego sobre una colina en la que hay un árbol que por el momento no nos servirá de nada así que bajamos y vamos hacia los desfiladeros de las montañas, desde donde vino la pequeña luz. Una vez del otro lado de la montaña veremos unas tiendas hacia donde iremos. Una vez abajo , iremos a la tienda de la izquierda en donde entramos. Adentro , seguimos el camino hacia la derecha hasta que lleguemos donde hay unos magos. Los magos están conversando (la conversación es larga y aburrida así que si la queremos sacar presionamos Esc.); una vez que terminó la conversación , tomaremos la vara y usaremos el hechizo del huevo para abrirlo (por cierto , debemos anotar los hechizos para no olvidarlos cómo son y para qué sirven) y ver cómo surge de él un pato que es nada más y nada menos que **Hetchel** , nuestra madrastra que también nos dará una larga conversación y cuando termine se irá volando.

Salimos de esa tienda y nos vamos a la última tienda de la derecha para entrar en ella y encontrar un libro que tomaremos , tambien voltearemos un frasco que dejará caer su contenido en forma de notas musicales y tocaremos un caldero con espeso contenido verde para que nos dé también un hechizo que cambia el color a verde. Salimos de esa tienda y vamos al cementerio que queda a la izquierda por el camino de arriba. Una vez en él vamos hacia las espinas y nos movemos por ahí hasta que salga un conejo que será atrapado por el búho. Miramos la tumba y nos vamos hacia los cuatro árboles para tocarlos y descubrir el hechizo que hace la luz.

Ahora vamos a la colina donde empezamos, usamos el hechizo de abrir el cielo y soltará un rayo que destruirá el árbol y lo convertirá en una barca. Bajamos de la colina y vamos a la tienda que todavía no visitamos. Una vez allí , enfocamos la parte más oscura de la tienda y vemos que aparecen dos ojos azules que dicen **Dark** para usar el hechizo de la luz e iluminar la tienda. En la tienda hay una rueda que tocamos para que nos dé el hechizo que transforma en oro y lo usamos en la paja que al transformarse en oro nos da la letra f a nuestra vara. Una vez hecho todo esto nos vamos al muelle y nos tiramos al agua para subirnos al árbol y navegar hacia la otra costa. En el medio del mar aparecerá un tornado que al ser tocado nos dará un hechizo para hacerlo desaparecer. Una vez desaparecido éste seguimos nuestra ruta hasta llegar a la costa , donde se agregará la "g" a nuestra vara musical. En esta playa nos vamos por el camino de la izquierda para llegar a un bosque en el que se nos aparecerán unos pastores invisibles que nos dan el hechizo para tal fin y nos piden que les demos una demostración de que clase de mago somos.

Por el momento rechazaremos el desafío y nos dirigimos a **Cristalyard** donde desde afuera hechizaremos a los trabajadores de la torre con el conjuro recién aprendido. Ahora entraremos a **Cristalyard** por la puerta de atrás y usaremos el transportador para ir a la torre y escuchar de qué hablan los trabajadores y tocar la hoz que están construyendo para que nos de un nuevo hechizo. Ahora nos metemos por la puerta de la izquierda y salimos por el otro transportador para poder ver una bola de cristal como la de **Tobul** que miraremos tres veces para descubrir un hechizo y para preveer situaciones posteriores.

Salimos de ahí de la misma forma que entramos y vamos a la parte de atras de **Cristalyard** en donde hay una cúpula en la que al entrar nos recibe el dueño de la ciudad y nos da la bienvenida en forma de larga , pesada y aburrida charla que a pesar de eso de algo nos puede servir. Luego de la "charlita" nos vamos a la entrada principal y entramos por ella para luego ir donde esta la copa de cristal. Al llegar a la copa otra vez aparecerá el dueño de la ciudad con uno de sus discursos tipo presidente para decirnos que la copa es un tesoro valioso y no me acuerdo que más porque me dormí. Podemos aprovechar la copa vacía para practicar el hechizo de llenar que nos dió el frasco de la tienda.

Salimos de **Cristalyard** y vamos de nuevo al bosque para usar el hechizo que nos dió la bola de **Tobul** y espantar a los pastores que nos dejarán el camino libre. Vamos por ese camino y llegaremos al pueblo de los pastores pero antes debemos anotar el hechizo que nos dan las ovejas al saltar el cerco. En el pueblo , nos enteramos de que un dragón asola la regin y que cada vez que pasa se lleva una oveja. El remedio a esto es convertir las ovejas en ovejas verdes con lo cual se confundirán con el pasto y el dragón , muy cegatón él, nos llevará a nosotros confundiéndonos con una oveja.

No se desesperen, en el próximo número, concluiremos con este apasionante y divertido juego de Lucasfilms

NARCOPOLICE

Pertenecemos a un grupo policíaco que en al año 2003 tratará desbaratar a una importante red de narcotraficantes situados en una isla cerca de **Colombia.**

Nuestra misión consiste en introducirnos en la red subterránea de túneles que recorren el interior de la isla para tratar de llegar hasta el **Laboratorio Central de Proceso,** donde deberemos colocar estratégicamente una serie de cargas explosivas.

Para ello disponemos de un total de tres grupos operativos, cada uno de ellos compuesto por cinco hombres; estos grupos se encargaran de infiltrarse por uno de los cinco túneles existentes, y aunque alternativamente podremos hacer uso de cada uno de ellos, mientras juguemos controlaremos a un único hombre del grupo seleccionado en ese momento. En cualquier caso, antes de lanzarnos a la misión podemos pasar por dos opciones alternativas (si no las utilizamos el juego automáticamente se encargará de tomar las decisiones oportunas) que se corresponden con la elección del material operativo y las zonas de ataque. La primera alternativa nos permite la selección del equipo que cada grupo va a transportar (hasta un total de 500 kg), escogiendo de entre la lista de objetos que se nos ofrece en pantalla, y siempre teniendo en cuenta que cada equipo tiene su peso específico y que sólo podremos realizar ciertas combinaciones de objetos. La segunda por su parte nos permite escoger por cuales túneles se van a internar cada uno de los grupos. Cada uno de los miembros de los tres grupos porta un pequeño teclado (**P.I.U.** -Personal Intercom Unit) que le comunica directamente con una computadora principal que controla el desarrollo de la operación. A nuestra disposición se encuentran una serie de comandos operativos que nos permiten realizar una gran cantidad de acciones, al ser tecleados: con **CHOPPER,** accederemos a una pantalla de status donde se refleja el número de hombres con vida de cada grupo y la zona exacta del túnel en que se encuentran. Con M más un número nos permitirá elegir un misil, lo mismo para la G que nos permitirá ir de un grupo a otro. Con **USE KIT,** activaremos el sistema de curación; con **SETEXPLO,** se pueden colocar explosivos y con **LOGIN,** activamos las terminales ubicadas en los túneles. Gracias a este último podremos desactivar cámaras, ametralladoras, abrir puertas e incluso consultar un mapa de túnel.

Otros comandos son:

DIR (lista los comandos)

ABORT (Abandona la misión)

SEND COP (Enva un soldado al túnel)

PAUSE (Detiene la acción)

GOAHEAD (Para pasar a la segunda etapa)

Los comandos para manejar las terminales (una vez que se ha accedido a las mismas) son:

LOG OFF (desconecta al jugador del terminal)

DIR (lista los comandos disponibles)

DEACT CAMERAS (desactiva las camaras de otro túnel)

DEACT GUNS (desactiva las ametralladoras de otro túnel)

OPEN DOOR (Abre la puerta del propio túnel o las intermedias de otro)

STATUS (indica el número de bajas de soldados enemigos)

MAP (permite ver el mapa de la zona del túnel en el que el jugador se encuentra).

JUEGOS

RECOMENDADOS

LO ULTIMO EN LLEGAR Y DE MUY BUENA SELECCION

(QUEJAS Y ALABANZAS A HERNAN)

NARCO POLICE

Dinamic

Arcade Spectrum , Amiga

La acción y la audacia vuelve a nuestros Amigas de la mano de **Dinamic** que ya nos hizo sudar con **AMC** y **After the War**. En el juego tomamos el rol de la policía del futuro, más concretamente la del año 2009. El narcotráfico domina la quinta parte de la población mundial y los gobernantes preocupados han encomendado a sus dos mejores policías que asalten una isla ubicada en la costa de **Colombia** en donde los traficantes tienen una base ultramoderna que oculta en su interior un laboratorio de proceso interno en donde se fabrica la droga. Nuestros policías se dirigen hacia allí en un helicóptero armados con un equipo de lo mas modernito que se encontró pero que al lado de los sistemas de seguridad de los traficantes no es nada. La prespectiva del juego es desde atrás de nuestro policía y el objetivo es destruir , arrasar y masacrar a todas las alimañas narcotraficantes que se pongan en nuestro camino aunque también debemos hacer uso de la estrategia y usar correctamente a nuestros 15 polícias. Un comentario más profundo sobre este fantástico juego lo tienen en la página 14 en este mismo número.

G= 10 M= 9 S= 9 A= 10

SPEEDBALL II

Imageworks Arcade Amiga

Corre el año 2095 y el aburrido deporte del **Speedball** ya no atraía demasiada gente como lo hacía hace 5 años. Tu equipo , del que eras manager , pereció asesinado y quedaste en la ruina. Pero los organizadores de este juego cambiaron las reglas para hacerlo mucho más atractivo y esa fue tu gran oportunidad de resurgir de tus cenizas. Llamaste a los sobrevivientes de tu ex-gran equipo (ganador de todos los torneos 5 años atrás) y les propusiste formar de nuevo un equipo pero con distinto nombre , ya no serían más el glorioso **Xenon** sino los **Brutal Deluxe**. Las nuevas reglas consistían en : Arco más grande para que no sea imposible meter goles , equipos con armaduras que contenían computadoras , posibilidad de hacer puntos a favor sin necesidad de meter goles y muchas cosas más que hicieron que el **Speedball** volviera a ganar adictos. Esta nueva versión del excelente **Speedball** trae nuevas mejoras que lo hacen notablemente superior a su antecesor en todos los detalles.

G= 9 M= 9 S= 9 A= 10

ELVIRA , MISTRESS OF THE DARK

Horrorsoft

Role Playing Game Amiga , Pc

Elvira es uno de esos fenómenos que no sabemos porqué en algunos lados es tan popular y en otros les preguntas a los lugareños por ella y te contestan : Y esa quién es ?. Para los que todavía no hayan paseado por la USA les diré que **Elvira** es una bella dama (demasiado bella por cierto) que presenta un show televisivo en el que se proyectan películas de terror y es tal su éxito que ella ya es toda una institución : remeras , gorras , posters de todo tipo (!) , ropa interior (!?) , etc. Pero vayamos al juego , por cierto de lo más complicadito. En el debemos ayudar a **Elvira** a evitar que despierte su tía , una señora no muy simpática que ha hecho un pacto con el demonio y piensa volver a la vida para hacer el mal. A los que les gusten los **RPG** (a

mi no por eso no puedo decir mucho al respecto) seguramente les será muy entretenido y pasarán muchas horas con él pero a los que no les gusten estos juegos que se vayan olvidando porque a excepción de los gráficos (muy buenos por cierto) pocos atractivos van a encontar en él.

G= 10 M= 0 S= 8 A= 9

LEMMINGS

Psygnosis

Habilidad Amiga

Nos encontramos ante un juego francamente bueno. Desde la presentación (dibujos animados al estilo de los pitufos) hasta el último nivel derrocha detalles de originalidad y adicción. El juego trata sobre unos seres (con cierta similitud a los pitufos como ya dije) que deben pasar pantallas usando todas sus habilidades como trepar , construir escaleras , cavar con pico o con sus manos , dirigir a sus compañeros , etc. La manera de hacer que éstos nos obedezcan es muy simple : selecionamos el ícono que queremos y dirigimos el ratón hacia el lemming que queremos que realize la acción con lo que éste , inmediatamente, comenzará con su tarea. Bueno , los dejo y me voy jugar con él porque ya me dieron el code para pasar la pantalla 8.

G= 7 M= 9 S= 9 A= 10

NINJA REMIX

System 3

Arcade/Video aventura Amiga , Commodore , Pc

Esta versión del Last Ninja 2 incorpora también la del Last Ninja 1 ambos en tres discos para Amiga. Para los que tuvieron una Commodore o un Spectrum o simplemente lo vieron y les gustó no hace falta explicar de que va el juego pero para los remolones ahí vamos. Resulta que en una reunión ninja apareció Kunitoki (un Shogun muy malo) con su ejército y aniquiló a todos los ninjas allí presentes excepto al más joven de todos ellos: Armakuni (je! menudo nombre) que sobrevivió y recuperó los pergaminos tras una larga búsqueda (Last Ninja 1) pero después de unos años una fuerza lo atrapó y lo trajo al Manhattan de nuestros días en donde Kunitoki lo esperaba para la batalla final. No dudamos que con tu ayuda Armakuni derrotará de una vez por todas a Kunitoki y traerá la paz a todo el mundo.

G= 9 M= 9 S= 8 A= 9

OBERON 69

GLL Soft

Arcade Spectrum

Ha nacido una nueva compañía española y este es su primer programa y si todos los que le siguen son así los usuarios de Spectrum estaremos de suerte. El juego es de plataformas y disparos , tratando de salvar la nave en la que llegamos , debemos convertir en fertilizante a todos los seres que vayan pasando por nuestro camino y conseguir las piezas que le faltan a nuestra nave. Los gráficos son muy buenos y los movimientos son rápidos ; tal vez lo único malo sea la excesiva dificultad pero con un poco de práctica la supe raremos. Como dije antes esperamos que los próximos productos de esta casa tengan al menos las tres cuartas partes de la calidad de éste.

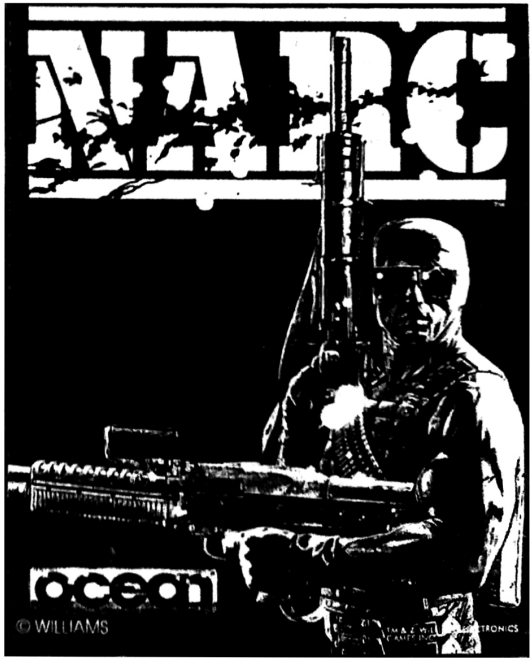
G= 9 M= 9 S= 8 A= 9

STRIDER II US

Gold / Capcom

Arcade Spectrum

Vuelve el místico guerrero de la media luna de oro y con más fuerza que nunca. De la mano de Capcom vuelve Strider que ya nos divirtió con sus anteriores aventuras en Rusia y ahora piensa hacerlo en otro planeta donde una malvada reina tiene dominado a su pueblo y éstos han llamado a Strider para que los libere. Pero el camino hasta la reina nos es de



rosas precisamente sino de acero , soldados , monstruos y máquinas de destrucción que seguramente no resistirán la media luna mortal de nuestro héroe. Como dijimos antes Strider vuelve con más fuerza que nunca y nosotros volveremos con mapas de este juego y trucos para que sea más fácil afrontarlo.

G= 9 M= 9 S= 8 A= 9

MIG 29

Domark

Simulador Amiga

De la mano de **Domark** nos llega un nuevo programa sobre este rapidísimo caza soviético. A diferencia del anterior que era un arcade de dudosa calidad este es un excelente simulador al estilo del **F-18** o más al reciente **F-29.** Al terminar de cargar el programa nos ofrece un menú de misiones que van desde novato a experimentado combatiente aéreo. También se puede elegir niveles de dificultad y el nombre del piloto. El tablero de control está lleno de indicadores (como todos los simuladores) pero que una vez que nos familiaricemos con él será muy fácil controlarlo. En el aspecto técnico , el programa es muy correcto y tiene grandes cualidades. **G= 9 M= 8 S= 7 A= 8**

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

Elite Systems

Arcade Amiga

Desde las consolas hogareñas de **Sega** nos llega este programa basado en el mundial de Italia. El juego se ve desde arriba como la mayoría de los juegos de fútbol y en este la pelota se pega a los pies de nuestros jugadores. La parte de opciones es muy completa y ofrece desde elegir el equipo (de todos los que participaron) hasta los jugadores que queremos que participen (**Maradona, Canniggia, Monzón, Simon,** etc). En el aspecto técnico es bastante bueno y tanto los gráficos como el movimiento están bien hechos. Para los que no quieran estar tratando de agarrar la pelota en el **Kick Off** esta es su oportunidad. **G= 8 M= 8 S= 7 A= 9**

LA HISTORIA SIN FIN 2

Linel

Arcade Amiga

Casi al mismo tiempo que en el cine llega a nuestras computadoras la segunda parte de la historia de **Michael Ende** " La historia sin fin " que tambien tuvo en su momento su propio video juego. La trama retoma la historia justo después de que **Bastián** salvo a **Fantasía** de la "nada". Resulta que parece que la "nada" ha vuelto y quiere conquistar esta ciudad nuevamente. El juego es de plataformas y debemos ir recorriendo las ciudades que componen este reino. **G= 8 M= 8 S= 9 a= 7**

NARC

Ocean

Arcade Amiga, Commodore

La ciudad vivía en paz y armonía hasta que llegó **Mr. Big** y sus secuaces e implantaron su reino de terror y droga. Pero surgió un policía misterioso que desafió a **Mr. Big** y juró acabar con él. Pero el señor éste no se iba a quedar así y si nuestro poli quería destruirlo antes debería acabar con todo su ejército de drogadependientes y perros anti policía. Nuestro héroe contaba a su vez con un par de ametralladora y un lanzacohetes portátil. Los detalles técnicos están muy cuidados y la adicción es muy alta. **G= 8 M= 9 S= 7 A= 9**

SUPER MONACO GP

U.S. Gold

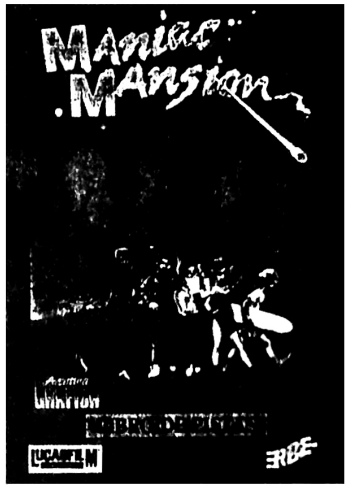
Arcade Amiga

Por fin un juego de carreras bien hecho y con rapidez de acción. Desde que aparece la chica en la carátula hasta la última vuelta del circuito está lleno de calidad y buenos gráficos. El objetivo es sobrevivir una carrera en el endiablado circuito de Mónaco

esquivando a los otros corredores y tratando de no salimos del circuito. Los gráficos son reparecidos a los de la máquina y los movimientos son rapidísimos. **G= 9 M= 9 S= 8 A=9**

LAS MEJORES IMAGENES
LAS OBTENES CON UN
SCANNER DE MANO - 100 A 400 DPI
CAPTA FOTOS Y GRAFICOS
GeniScan
CON PROGRAMAS Y
OCR (LEE TEXTO)
GS-6000
CON PLAQUETA INCLUIDA
U$S 279

Maniac Mansion



En el otro número quedamos en que abríamos la caja fuerte por medio de la clave que **Bernard** podía ver a través del telescopio una vez que **Michael** corría el cuadro. Con la caja fuerte abierta podemos observar un sobre (no lo abran) que recogemos y se lo damos a **Bernard.** Con el sobre nos vamos a la cocina donde lo colocamos en el horno microondas junto con la jarra llena de agua de la canilla y encendemos el horno. Toma el sobre , colocale las estampillas (las estampillas estaban en el paquete que le dimos a **Ed**) y sube a la sala de la planta carnívora ,donde usamos el sobre con la máquina de escribir.

Luego , vamos a la sala de medicina donde ,en un cajón, hay un manuscrito que colocamos en un sobre para luego introducirlo en el buzón, levantamos la banderita y lo cerramos. Luego , vamos al garage , abrimos la puerta (como hicimos pesas sera muy fácil) y con la llave amarilla abrimos el baúl en donde encontramos las herramientas y la manija de canilla. Volvemos a la sala de la planta carnívora en la que tiramos el removedor de pintura en la pared derecha y aparecerá una puerta en la que entramos y esperamos a que **Fred** apague la luz.

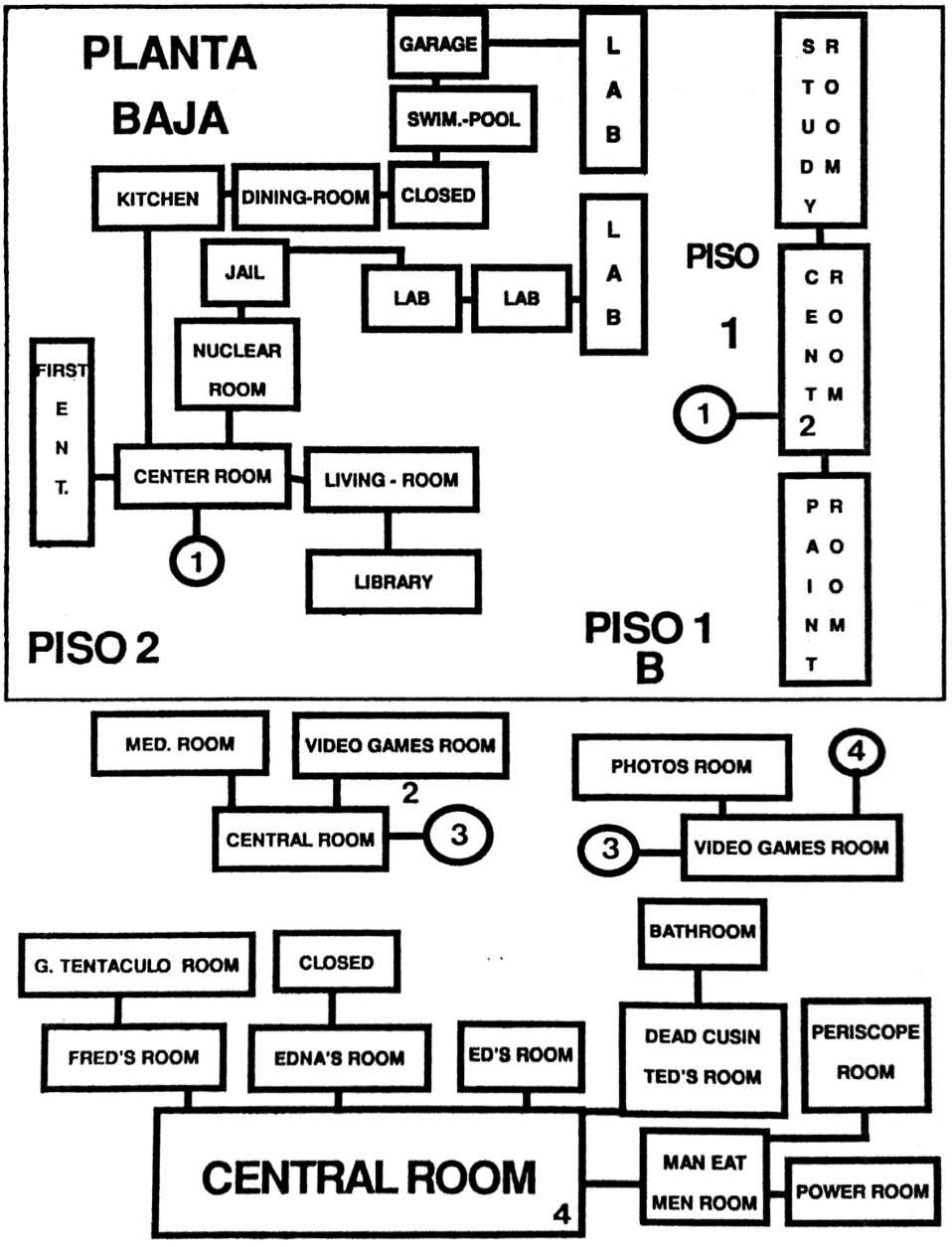
Mientras tanto , colocamos las pilas en la linterna y cuando **Fred** apague la luz la encendemos (la linterna) y a rreglamos los cables con las herramientas. Rápidamente , vamos a la sala de video-juegos y usamos el cuarto de dólar en la máquina del meteoro y recuerda el primer récord. Con Michael , vamos a la cárcel y usamos la llave oxidada en los candados y el récord del video-juego como clave de la otra puerta.

Cambia a **Bernard** y dirígete a una habitación de la radio y llama al número que dice en el poster del meteoro. El número al que llamaste era nada más y nada menos que el de la policía interrestelar que después de unos 5 minutos llegará y se llevará al peligroso meteoro en una cómica escena. Con **Bernard** vamos hacia la cárcel y tomamos la insignia de policía que quedó allí tirada. Ahora entramos por la puerta de la izquierda y estaremos en el laboratorio del profe Fred aunque todavía tendremos que hacer algo.

Ni bien entramos nos encontramos frente a frente con el tentáculo púrpura , al que le damos la insignia de policía y se irá huyendo espantado. Vamos hacia la derecha y entramos a la sala de experimentos de Fred donde Sandy esta lista para un transplante de cerebros. En esta habitación verás un armario donde hay un traje que debés ponerte.

Al verte , **Fred** , activará el sistema de autodestrucción de la casa por lo que debemos dirigirnos hacia la derecha y usar la tarjeta magnética en la ranura de la puerta con lo que ésta se abrirá y podemos pasar a la siguiente habitación donde hay una palanca que debemos accionar para parar el sistema de autodestrucción y terminar el juego pudiendo así ver el final feliz.

En la próxima página,encontrarán un completo mapa del juego realizado por Alejandro Graziano y Ariel Presa,a los que les pedimos disculpas, porque también colaboraron con la solución y nos olvidamos de mencionar en el número anterior.


PLANTA BAJA
GARAGE
SWIM.-POOL
KITCHEN
DINING-ROOM
CLOSED
JAIL
LAB
LAB
NUCLEAR ROOM
FIRST ENT.
CENTER ROOM
LIVING - ROOM
LIBRARY
1
PISO 2
LAB
LAB
LAB
PISO 1
STUDY ROOM
CONTROL ROOM
2
1
PRAIRIE ROOM
PISO 1 B
MED. ROOM
VIDEO GAMES ROOM
2
CENTRAL ROOM
3
PHOTOS ROOM
4
3
VIDEO GAMES ROOM
BATHROOM
G. TENTACULO ROOM
CLOSED
FRED'S ROOM
EDNA'S ROOM
ED'S ROOM
DEAD CUSIN TED'S ROOM
PERISCOPE ROOM
CENTRAL ROOM
4
MAN EAT MEN ROOM
POWER ROOM

LAS ULTIMAS NOVEDADES LLEGADAS DESDE EUROPA Y EE.UU.

1º

NOVEDADES TODAS LAS SEMANAS

AMIGA

PC XT COMMODORE SPECTRUM

ENTREGANOS TU VIEJA COMPUTADORA Y LLEVATE UNA FLAMANTE

PC XT 1 Mb 12 Mhz

PC AT 1 Mb 12/16 Mhz

AMIGA

1.3.2 CON MANUALES Y DISCOS

TOTALMENTE NUEVAS

TODAS CON GARANTIA Y DESPACHO DE ADUANA

LOS MEJORES PRECIOS DE PLAZA EN COMPRA Y VENTA

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 LOCAL 82 TEL. 821-9438 / 826-6257

LAPRIDA 165 - LOCAL 31 - LOMAS DE ZAMORA

EN

REAL TIME

ARREGLAMOS CUALQUIER TIPO DE COMPUTADORAS

SERVICIO TECNICO OFICIAL COMMODORE AMIGA

AV. SANTA FE 2450 LOCAL 93 LOCAL 82 BUENOS AIRES

LAPRIDA 165 LOCAL 31 LOMAS DE ZAMORA

TEL.821-9438 / 826-6257 - FAX 826-6257